

# PRESURA

## VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

MONOGRÁFICO: FALLOUT

NÚMERO IX

# “FALLOUT”

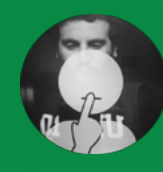
## PRESENTACIÓN

Hablar de “Fallout” es hablar de una de las sagas más reconocidas de ciencia ficción del mundo del videojuego. Hablar de “Fallout” es hablar de una de las mejores sagas de rol occidental de la historia del videojuego. Hablar de “Fallout” es siempre peligroso por las pasiones que desata. Y sin embargo, aquí estamos, hablando de “Fallout”. La repercusión de su última entrega, tanto a nivel de crítica, como de opiniones y ventas nos obliga a ello. Pocos juegos son capaces de lograr la repercusión que ha levantado este, tanto para bien como para mal. Nosotros, en este noveno número de Presura, nos vamos a detener en su pasado y en su presente. Vamos a hablar de los orígenes de la saga, de como surgió y de los problemas que tuvieron que superar los creadores del título original. Nos detendremos más tarde en como nos retrata, como sociedad, una de las mejores entregas de la saga, “Fallout: New Vegas” comparándola con otra saga de ciencai ficción postapocalíptica, “Metro”.

No haremos mención a su segunda parte, “Fallout 2”, nos guardaremos esa carta para próximos números, dado el amor que profesamos hacía ese título. Pero sin embargo si criticaremos, con especial atención a los detalles, su última entrega, “Fallout 4”. Nos detendremos en los aciertos y fallos que presenta y especialmente en el marco histórico donde sienta sus bases narrativas el.

Por último posaremos nuestra mirada sobre un género que está en franca retirada, como el mismo “Fallout 4” pregona, el rol occidental en primera persona. Bethesda no fue quien lo inventó, pero si ha sido quien lo ha llevado a su máxima popularidad y también es quien lo está matando al incluir cada vez más en sus juegos dosis de acción en primera persona y relegando al rol a un rincón oscuro. Esperamos que el viaje os resulte interesante.

Alberto Venegas Ramos.



## ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Profesor de Historia. Investigador y doctorando en identidades colectivas altomedievales en el sur Mediterráneo. Estudiante de Antropología Social y Cultural por la U.N.E.D. Miembro del Comité de Redacción de Extremadura. Revista de Historia y Press Button. Fundador, director y editor de la revista Presura e Historia de Extremadura. Divulgador de temas relacionados con Historia, Antropología y Videojuegos en diferentes plataformas.

correodealbertovenegas@gmail.com
@albertoxvenegas

# PRESURA

VIDEOJUEGOS CULTURA Y SOCIEDAD

# EN ESTE NÚMERO:







# VISIONES DEL FIN

## ESTUDIO COMPARATIVO ENTRE FALLOUT: NEW VEGAS Y METRO: LAST LIGHT.

La antropología cultural es "la rama de la antropología que estudia la cultura humana [...]. Su concepto clave es el de cultura, y en la definición de cultura hay ímplictos tanto el alcance como los principales métodos de la antropología cultural"

**ALBERTO VENEGAS RAMOS.**

## LOS VIDEOJUEGOS NOS AYUDAN A COMPRENDER NUESTRO TIEMPO.

(Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales. Ed. Aguilar. Madrid. 1974) entendiendo como cultura todo aquello que un hombre aprende como miembro de su sociedad y que denota las principales características de la conducta de la especie humana. Para la elaboración de esta entrada no nos centraremos únicamente en la antropología cultural, sino también a la social, especialmente a su método comparativo, ya que "la antropología social pretende llegar a entender y explicar la diversidad de la conducta humana mediante el estudio comparativo de las relaciones y los procesos sociales en la más amplia gama posible de las sociedades" (Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales. Ed. Aguilar. Madrid. 1974).

Ahora bien, dentro del videojuego, ¿por qué utilizar la antropología y sus métodos? La respuesta es realmente sencilla, si aceptamos al videojuego como obra cultural del hombre, lo cual es más que evidente que es así dada la definición de cultura que hemos utilizado, la aplicación de la antropología no solo nos sirve para entender mejor el funcionamiento del juego, sino que también nos ayuda a comprender mejor el contexto donde se ha forjado y a los grupos que lo han desarrollado, pero más importante aún, si aplicamos el método etnográfico, la comparación entre dos sociedades a través de parámetros comunes, podemos llegar a obtener una serie de conclusiones generales sobre la cultura y sociedad de cada grupo creador.

Para alcanzar este fin, intentar dar una explicación coherente sobre la mentalidad o formas de ver un acontecimiento que expliquen el comportamiento de cada grupo, procederemos a escoger dos sujetos de prueba. El primero de ellos será el título Fallout: New Vegas (íd.; Obsidian Entertainment, 2010) desarrollado por Obsidian,

compañía afincada en EE. UU y en funcionamiento desde 2003 formada por antiguos miembros de Black Isle. Por tanto contamos con un ejemplo estadounidense, concretamente de Santa Ana e Irvine, California. El segundo, y último, sujeto de pruebas es el título Metro: Last Light (íd.; 4A Games, 2013), desarrollado en Kiev, capital de Ucrania, por tanto una muestra europea. Ahora bien ¿Cuál será el parámetro en común que analizaremos para intentar extraer una serie de conclusiones? Los dos títulos, como sabrán quienes hayandisfrutado de ambos, no comparten excesivas características salvo la interfaz en primera persona, sin embargo comparten un rasgo definitorio, la ambientación. Ambos están ambientados en escenarios post apocalípticos y ambos desarrollan su narrativa a partir de este suceso, pero lo que es más importante, y este es el porqué de la elección de las dos propuestas, ambos conceden una especial importancia al contexto del juego, los dos títulos ofrecen grandes descripciones a las formaciones sociales y culturales que se forman tras el Holocausto y será este aspecto el que examinaremos en esta entrada.

Para facilitar la lectura de la entrada dividiremos el texto en diferentes secciones, concretamente religión, política y cultura, con el fin de dar respuesta a las siguientes preguntas:

¿Cómo se imaginan los estadounidenses y europeos un escenario post apocalíptico? ¿Y por qué? ¿Qué factores intervienen en dicho escenario? ¿Se atienen a características históricas de cada pueblo? Y de ser así, ¿a cuáles?

Intentaremos ofrecer una respuesta válida a todas estas preguntas aplicando el método antropológico comparativo o etnográfico. Este método se utiliza para el estudio de grupos humanos primitivos y se basa especialmente en el estudio de grupos alejados unos de los otros y sin especial o aparente relación o influencia. De esta manera la descripción de cada grupo será más ajustada, para nosotros este aspecto es imposible debido a que ambos son videojuegos y ambos comparten un origen común, EE. UU, además de un antepasado común, por tanto las conclusiones quizás no sean tan definitorias debido a la influencia común que comparten, sin embargo seguro que son interesantes.

Dentro del título californiano la religión compone un ingrediente importante. No solo encontramos dentro de sus facciones a la Hermandad de Acero, un grupo realmente parecido a las Órdenes Militares medievales y donde el mismo concepto de hermandad, aunque en origen civil, tiene un fuerte componente religioso. Sino que existen sectas, concretamente en el ante-




**LA ANTRO POLOGÍA NOS SIRVE PARA ENTENDER NUESTRO TIEMPO Y ESPACIO.**

**AMBOS JUEGOS, “METRO” Y “FALLOUT”TIENEN MUCHOS RASGOS EN COMÚN.**

rior título, Fallout 3 (íd.; Bethesda Enterntainment, 2010) donde existen sectas y grupos religiosos. Pero no tenemos que acudir a anteriores entregas de la franquicia, sino que Fallout New Vegas cuenta con ejemplos conocidos como por ejemplo los últimos resquicios del Cristianismo que pueden encontrarse en lugares como la Iglesia de Santa Mónica en Rivet City o la Abadía del Camino, en un lugar cercano a los territorios mormones.

Los mormones son otra de las facciones principales del juego estadounidense conocidas como La Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días o más comúnmente como la Iglesia Mormona. Los mormones son uno de los grupos religiosos más visibles de los EE. UU debido a sus excéntricas formas de vida, y no es habitual que se encuentren representados en el título, ya que poco han cambiado desde el siglo XVII cuando se formó dicha rama religiosa, aspecto que entronca a la perfección con un mundo devastado por la radiación nuclear y que se ha visto forzado a abandonar todo tipo de tecnología.

Y por último, el Antlerismo, una religión formada en el mundo postapocalíptico, concretamente en el año 2281, en los páramos del Mojave por Davion, un antiguo capitán del ejército del Dominio. Esta religión tiene un carácter tribal y ancestral que se reúne en torno a la calavera de un Antler. Durante el juego tiene poco peso, pero existe y nos muestra un tipo de religiosidad diferente, más primitiva, de acuerdo a las características del ambiente que nos propone Fallout: New Vegas, especialmente en las zonas más alejadas de la ciudad.

"She is the patron saint of lost children. Very popular among the faithful of Rivet City. I'm surprised you've never heard of her. If you want to hear her story, it will be the topic of my sermon on Sunday. Services begin at 8 am. You should come." Padre Clifford

Resumiendo, en Fallout: New Vegas existe un clima religioso dinámico y extendido donde la fe tiene un papel importante no tanto dentro de la narrativa del título, pero sí del contexto. Este aspecto, la existencia de religiones y su extensión por todo el contexto del juego, no es de extrañar debido a que EE. UU es un país profundamente religioso donde la fe juega un papel principal en el día a día de sus ciudadanos y especialmente

**LA RELIGIÓN ES UN ASPECTO CLAVE EN AMBAS SAGAS.**





**LAS REFERENCIAS HISTÓRICAS SON COMPLETAMENTE DIFERENTES EN LOS DOS JUEGOS.**

en su vida pública, donde no es raro oír en boca de su presidente, Barack Obama, alabanzas a Dios y otras sentencias religiosas. Esta profunda religiosidad tiene, por supuesto, sus razones históricas, no en vano el origen colonial y cuasi legendario de EE. UU lo sitúan en la embarcación Mayflower. Barco que realizó en el siglo XVII un viaje desde Inglaterra hasta EE. UU trayendo en este a los denominados peregrinos o puritanos. Aunque no hay que retrotraerse tanto en el tiempo, la propia independencia de los EE. UU vio como la religión, especialmente grupos como los cuáqueros, tenía un papel protagonista en los hechos políticos. En definitiva, los EE. UU poseen un profundo sentimiento religioso que perdura en el tiempo desde sus orígenes históricos y como tal, se encuentra trasladado en las producciones culturales que realiza, como es el caso de Fallout: New Vegas.

Sin embargo el caso ucraniano es completamente contrario, dentro de su historia y de su contexto narrativo no existe ninguna referencia a la religión ni a ningún elemento religioso. Este aspecto, realmente llamativo debido a la importancia y el poder que posee la Iglesia Ortodoxa en Ucrania, une a Metro: Last Light con la identidad europea occidental más que con la parte oriental. Aunque tampoco escapa este aspecto a la normalidad de un país que se ha visto durante más de cinco décadas absorbido por una política comunista, en algunos momentos estalinista, que prohibió y no consistió ningún tipo de religiosidad, por tanto no es raro encontrar como este sentimiento antireligioso aún se encuentra en la memoria colectiva de los ucranianos. Sin duda alguna la no existencia de elementos religiosos dentro del título es uno de sus aspectos llamativos ya que el contexto que narra es perfecto para el desarrollo de religiones que aporten una esperanza a una humanidad destrozada por la guerra y el conflicto.

Por tanto, y para finalizar este apartado, podemos observar como la presencia religiosa se acentúa en la producción norteamericana debido a unas influencias y legados históricos recibidos a través de la cultura y la memoria colectiva a los creadores que lo han traspasado al juego. En cambio, en el título europeo la religión ni tan siquiera llega a tener una presencia nominal, hecho que bien puede relacionarse con la presencia comunista en Ucrania o con la influencia de la cultura contemporánea europea occidental que ha apartado, en gran parte, la religión de sus vidas cotidianas. Elemento que choca fron-

**LA PRESENCIA RELIGIOSA ES MÁS FUERTE EN “FALLOUT” QUE EN “METRO”.**



talmente con la situación actual de Ucrania donde la religión ortodoxa cumple un importante papel social.

La política de Fallout: New Vegas se caracteriza por la falta de referentes reales dentro de la Historia de la humanidad salvo ejemplos norteamericanos, como es el caso de la Nueva República de California o el Enclave. El primer ejemplo es una federación democrática con base en California que defiende los principios de democracia, libertad y el dominio de la ley, son, sin duda alguna, la representación del buen gobierno estadounidense de tendencia demócrata y no es casualidad que los propios desarrolladores del título sean igualmente de California. En el otro lado está la representación del lado republicano protagonizado por el Enclave, quienes se consideran los herederos del gobierno estadounidense y que han desarrollado un gobierno de carácter fascista y paramilitar. Hasta aquí las referencias que pueden llegar a ser reales y que se basan en modelos norteamericanos. No hay que olvidar que los estadounidenses, por norma general, no han sabido ver más allá de sus fronteras y este mismo aspecto los identifica, la materialización de los dos referentes históricos dentro del juego gracias a ejemplos de su mismo país, donde el bando afincado en el territorio de los desarrolladores es el ejemplificante y el encarnado por la tendencia republicana la opción contraria.

Los demás grupos políticos que viven en el Yermo son creaciones fantásticas o inspiradas vagamente en referentes históricos como La Legión, grupo salvaje fuertemente militarizado basado libremente en el Imperio Romano. Otros grupos son creaciones que se basan igualmente en referentes o ideales inventados por los EE. UU como las Vegas, verdadero mito del país y lugar que en el juego se mantiene independiente gracias a la potencia económica que brindan los casinos. Por último, grupos existentes igualmente salvajes inspirados de nuevo vagamente en las naciones indias que viven de manera salvaje en los Yermos sin ningún tipo de organización política.

Por tanto, y para resumir, habría que definir la situación política del Yermo de Fallout: New Vegas como claramente inspirada en el modelo norteamericano, donde dos grupos son los dos más poderosos, republicanos materializados en el En-

**LA POLÍTICA DE “FALLOUT” SE CARACTERIZA POR SER MÁS FANTÁSTICA QUE LA DE “METRO”.**

**LA POLÍTICA DE “METRO” ES UN REFLEJO DE LA EUROPA ANTERIOR A LA II GUERRA MUNDIAL.**



clave y demócratas representados en la República de Nueva California. Además de estos dos podemos encontrar otros grupos u organizaciones inspirados fantásticamente en ideas vagas que han visto reproducirse cientos de veces en la cultura popular norteamericana como es el caso del Imperio Romano y las Naciones Indias.

En cambio en Metro: Last Light existe un profundo legado histórico que marca a fuego la construcción política del juego. Todas las tendencias políticas que aparecen en el título han existido y han dejado una poderosa impronta en la Historia de Europa como el fascismo, el comunismo y el capitalismo más salvaje representados en el Imperio, la Línea Roja y la Hansa. Este aspecto igualmente no es descabellado debido a que Europa ha sufrido verdaderos acontecimientos traumáticos como la Primera y Segunda Guerra Mundial que causaron el ascenso de movimientos políticos que pueden servir a la perfección como modelos para mundos postapocalípticos, a diferencia de EE. UU, país que nunca ha sufrido una guerra en su propio territorio que no fuera civil. De hecho todos los grupos políticos que aparecen en el título ucraniano deben

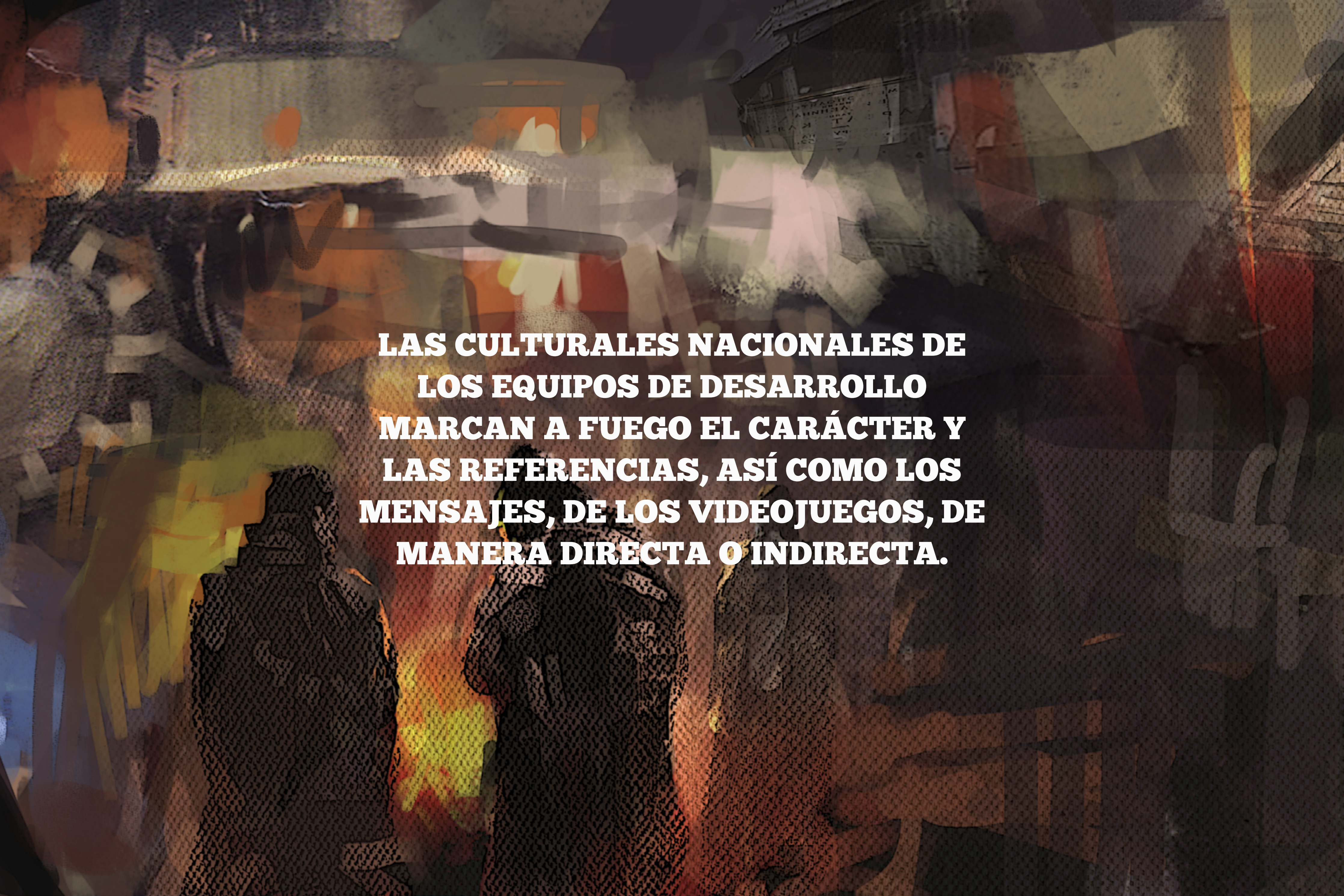


**LA UTILIZACIÓN DE LA POLÍTICA VIENE HEREDADA DE LA CULTURA DONDE SE HA REALIZADO CADA JUEGO.**

**TODAS LAS TENDENCIAS POLÍTICAS QUE APARECEN EN "METRO" EXISTIERON O EIXSTEN.**

su creación al episodio traumático que les obliga a bajar a vivir al metro. Este hecho provoca el ascenso de los extremismos y la búsqueda incesante del beneficio que lleva a unos a alinearse en un bando u otro.

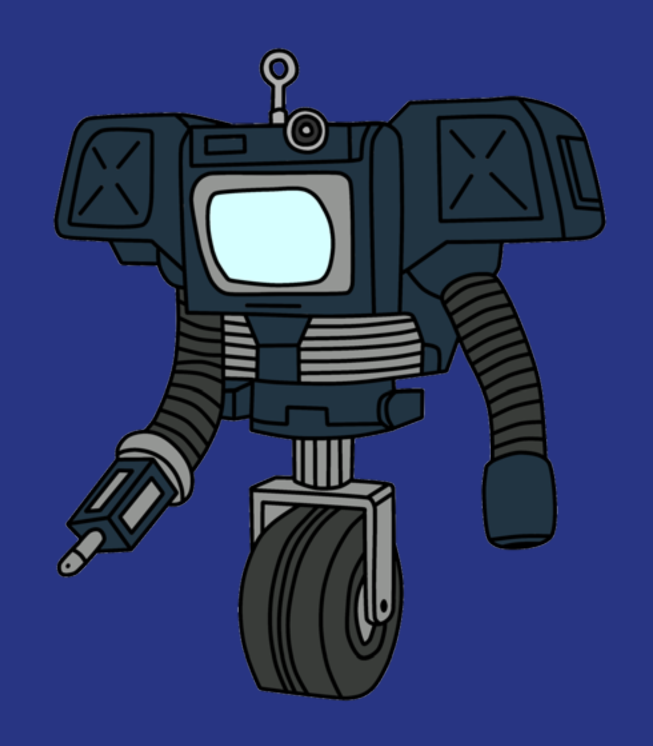
Por tanto Metro: Last Light posee una influencia histórica mucho más poderosa que Fallout: New Vegas y construye grupos políticos mucho mejor definidos y representados que hunde sus raíces en el legado cultural aportado por el pasado en lugar de inventar o representar diferentes grupos políticos basados en vagas ideas y la situación actual del país como ocurre en Fallout: New Vegas. Este hecho, al igual que el anterior, y los demás, viene provocado por la propia inercia histórica de cada territorio, ya que Europa ha vivido hechos traumáticos en su propio territorio que sirven como modelo, pero también como aviso, para la creación de contextos postapocalípticos, en


LAS CULTURALES NACIONALES DE LOS EQUIPOS DE DESARROLLO MARCAN A FUEGO EL CARÁCTER Y LAS REFERENCIAS, ASÍ COMO LOS MENSAJES, DE LOS VIDEOJUEGOS, DE MANERA DIRECTA O INDIRECTA.

cambio EE. UU no ha vivido estos mismos hechos traumáticos en su propio territorio, hecho que influye a la hora de crear estos ambientes y les obliga, en lugar de acudir a su pasado, a acudir a la inventiva y a usos falsos de la Historia para construir su argumento y contexto.

Dentro del universo de Fallout: New Vegas no existe espacio para la cultura, los libros son realmente escasos y no se pueden leer. La gran mayoría de sus habitantes viven en la ignorancia marcados por un fuego desolador, aspecto que viene también marcado por el hecho de que en el título norteamericano se sitúa en un período mucho más alejado del presente que Metro: Last Light, el cual podría situarse en el mismo presente. De todos modos en este último título se pueden apreciar diferentes bibliotecas en las ciudades del Metro y especialmente un cierto cariño y ambición por encontrar y conservar los libros restantes. En Fallout 3 existía también este deseo, de hecho una de las misiones secundarias que proponía el título era salvar un determinado número de libros. Sin embargo en Fallout: New Vegas este hecho aparece un tanto difuminado.

Por supuesto no solo debemos pararnos en la literatura, en Metro: Last Light existen representaciones teatrales que en-



**DENTRO DE "FALLOUT: NEW VEGAS" NO EXISTE LUGAR PARA LA CULTURA.**

**EN LA SAGA "METRO" LOS LIBROS, LA MÚSICA Y LA CULTURA POPULAR ESTÁN MUY PRESENTES.**

tretienen a los soldados y compañías que viajan entre las distintas ciudades para servir de entretenimiento a los desolados ciudadanos de estos núcleos urbanos subterráneos. En cambio en Fallout: New Vegas únicamente restan los casinos y lugares de depravación y juegos a excepción de pequeños santuarios recogidos en los desiertos donde la cultura aún se cuida.

La apreciación de la cultura por tanto se nos antoja más cuidada y representada en Metro: Last Light que en Fallout: New Vegas, quizás por motivos antropológicos, que en este caso no nos atreveremos a afirmar, o por la propia situación del juego, ambientado en un futuro mucho más lejano y por tanto más propenso a la destrucción de su legado cultural. Sin embargo no deja de resaltar el hecho de que este aspecto, la apreciación de la cultura, se encuentre más representado en Fallout 3 quizás, y solo quizás, porque fue desarrollado en Maryland, en la costa oeste, una de las 13 colonias primigenias y por tanto, un lugar mucho más europeizado que California.

Tras repasar y recorrer estos tres aspectos, religión, política y cultura, estamos en situación de poder extraer una serie de conclusiones. La primera de ellas es la influencia que ejerce el legado y la memoria histórica en la creación de obras culturales y cómo este hecho quizás pasa desapercibido, pero se encuentra latente y muy presente. En el caso estadounidense es más que palpable aún sus teorías novencentistas del Destino Manifiesto y la Doctrina Monroy que apremiaban a los estadounidenses a no mirar más allá de sus fronteras y seguir centrándose

**LA APRECIACIÓN DE LA CULTURA ESTÁ MÁS CUIDADA EN “METRO”.**

**EN OTROS TÍTULOS DE LA SAGA “FALLOUT” SI SE APRECIA LA CULTURA.**



# LOS REFERENTES HISTÓRICOS Y POLITICOS DE “FALLOUT: NEW VEGAS” SON ARTIFICIALES.



únicamente en sus propios problemas. Este hecho se representa en la formación de grupos políticos muy semejantes a los actuales y que beben de una poderosa influencia histórica, pero no solo en el aspecto político, sino también religioso donde los referentes son iconos visibles del escenario norteamericano como los mormones y el cristianismo en retroceso, además de otros credos semejantes a las prácticas tribales de las Naciones Indias, muy presentes en la memoria colectiva.

En cambio, dentro de Metro: Last Light existen referentes que implican poderosamente la Historia de Europa, especialmente su Historia Contemporánea marcada a fuego por los dos conflictos mundiales y desarrollados en suelo europeo que fueron, realmente, acontecimientos traumáticos que aún perduran en nuestra memoria histórica. Estos movimientos han ejercido

# LOS REFERENTES HISTÓRICOS Y POLITICOS DE “METRO” SON UN LEGADO DE LA HISTORIA EUROPEA.

una poderosa influencia en la cultura europea actual, ejemplo de este hecho es el propio título que hemos propuesto, pero no solo esto, sino que en el campo de la religión, el abandono de este elemento entronca a la perfección con el sentimiento antireligioso actual, donde hemos apartado a la religión de nuestras vidas cotidianas, hecho heredado del movimiento de la Ilustración desarrollado en el siglo XVIII.

En resumen, y para terminar, no podemos más que apreciar la fuerte presencia de elementos antropológicos y culturales que se respiran en las dos obras y que han sido legados por la influencia de su propio tiempo. No en vano, como ya hemos afirmado en otras muchas entradas, todas las obras son hijas de su tiempo, pero también de su espacio, y cada una de estas tendrán en su interior rasgos característicos de los lugares donde han sido desarrollados, no




VISIONES DEL FIN
ESTUDIO COMPARATIVO
ENTRE FALLOUT: NEW VEGAS
Y METRO: LAST LIGHT.
ALBERTO VENEGAS RAMOS.



# EL ORIGEN DEL PÁRAMO

## CRÓNICA SOBRE EL ORIGEN DE LA SAGA FALLOUT.

La saga “Fallout” ha conseguido convertirse, con el paso del tiempo, en el juego de rol por excelencia radicado en un futuro postapocalíptico. Ha costado tiempo y esfuerzo llegar hasta esa posición. La franquicia ha pasado por las manos de

**ALBERTO VENEGAS RAMOS.**

## LA SAGA “FALLOUT” HA LOGRADO CONVERTIRSE EN LA SAGA DE REFERENCIA DENTRO DE LA CIENCIA FICCIÓN.

diversos equipos de desarrollo y distribución, durante más de diez años fue olvidada por el gran público y ahora, después de ser resucitada, ha logrado que medio mundo occidental esté pendiente de la salida de su cuarta entrega.

Su éxito no es casual, “Fallout” ha conseguido alcanzar un hito que muy pocos videojuegos y productos culturales consiguen, una personalidad propia, fija y atractiva. Con tan solo mirar por un segundo una pantalla podemos darnos cuenta que se trata de “Fallout”. Ha logrado, ya desde la primera entrega, mezclar una serie de elementos, la década de los años cincuenta estadounidense y su pánico a la guerra nuclear, las visiones de futuro que esta misma década impuso a su población, junto a influencias innegables de sagas cinematográficas como “Mad Max” u otros juegos como su antecesor espiritual “Wasteland” además de otras muchas que iremos desgranando en este número. Todo ello mezclado y unido en un envoltorio sumamente atractivo que ha sobrevivido al paso del tiempo y que mejora en cada entrega.

Por todo esto, por su impacto cultural, por conseguir que un juego de culto pase a ser un juego jugado de manera masiva y por su innegable importancia financiera debemos preguntarnos ¿de dónde surgió “Fallout”? ¿Cuál es la historia del desarrollo de su primer título? A estas dos preguntas intentaremos dar respuesta durante este texto. Para ello nos basaremos en entrevistas y textos directos ofrecidos por los mismos protagonistas que lo hicieron posible. Construiremos una crónica del momento mezclada, si es posible, con datos del contexto histórico, tanto cultural como político y social. Todo esto nos permitirá comprender de una manera integral el momento donde las piezas encajaron y la imagen que arrojó el

# LA Hª DE “FALLOUT” COMIENZA EN 1988, CUANDO APARECE “WASTELAND”.



puzle fue la de un solitario héroe saliendo de un refugio nuclear en busca del agua.

Nuestra historia comienza en 1988 , cuando un joven R. Scott Campbell, uno de los creadores del “Fallout” original y encargado del apartado narrativo, la construcción del ambiente y escritor de las líneas de muchos personajes no jugadores (PNJ a partir de aquí), cumplió 16 años y fue a gastar su dinero a un supermercado. Entre los videojuegos que se encontraban a la venta destacaba uno por su temática completamente rompedora: “Wasteland”, juego que desprendía vapores insuflados por “The Road Warrior” y donde en lugar de espadas, caballeros y dragones había pistolas, explosivos y mutantes radioactivos.

“Fallout” recoge la esencia de “Wasteland”, y no solo la recoge sino que debió ser una secuela de este, pero por motivos relacionados a la licencia de uso y distribución de la marca no se llegó a un acuerdo e Interplay nunca consiguió sus derechos . Además, mientras que el primero se desarrolló de acuerdo a la licencia GURP el segundo lo hizo siguiendo el modelo, que lo haría internacionalmente conocido, SPECIAL. Pero no nos adelantemos en el tiempo, recojamos a un R. Scott Campbell de dieciséis años gastándose el dinero de su cumpleaños en un juego, en “Wasteland”. Tres años más tarde, en una de esas coincidencias que hacen que tu vida de un salto y se dirija hacia otra dirección, Campbell conoció a Bill Heineman, programador jefe del juego “Bard´s Tale 3: Dragon Wars” y uno de los fundadores de Interplay, quien le ofreció un puesto en Interplay, un puesto como probador videojuegos para sustituir a Feargus Urquhart, futuro líder de la mítica Black Isle y Obsidian. Durante su estancia como probador Campbell entabló amistad con Tim Cain, futuro diseñador jefe y productor de “Fallout”, quien abandonó el barco de Interplay para fundar Troika y actualmente trabaja en Obisdian. Sus conversaciones giraban siempre sobre el mismo eje, juegos de rol. Cain le enseñó a Campbell un generador de escenarios basado en el sistema GURPS: Space, el mismo

# “FALLOUT” RECOGE TODA LA ESENCIA DE “WASTELAND”.





## EL SISTEMA DE ROL "GURPS" SERÁ OTRA DE LAS PIEZAS CLAVE.

## LA PRIMERA OPCIÓN FUE HACER UNA SEGUNDA PARTE DE "WASTELAND"

que utilizaba el juego "Wasteland" y Campbell le hizo partícipe un sistema de creación aleatoria de mazmorras que había creado. De entre estos dos elementos nacería "Fallout". De hecho, el sistema GURPS sería esencial para el futuro juego postapocalíptico, como menciona el propio Cain:

"GURPS was another huge influence on me. With its generic system that allowed any setting to be used, I could finally make up any adventure story and it would work. Science fiction stories set in space, super hero adventures, a psionic system that was balanced... GURPS opened my eyes to the world of adventure beyond the realm of fantasy. And I liked the idea of learning one system as a the core, and then you simply added new skills and advantages based on whatever genre you were playing. I thought it was brilliant."

Campbell fue, finalmente, promovido desde su cargo como probador de videojuegos y aterrizó en el despacho de Bill Dugan, encargado del guión de "Wasteland". Todas las piezas iban buscando y encajando en su lugar, la imagen de un páramo desolado por una explosión nuclear era cada vez más cercana. Muy pronto, y entre conversaciones, se animaron a intentar realizar un proyecto similar o parecido a "Wasteland". Sin embargo existía un grave problema, no tenían el código original del juego. Dugan, que había trabajado en este, tenía guardados códigos de todos sus juegos, a excepción de este y dos más. Tuvieron que buscar un sinfín de soluciones, desde intentar que, por debajo de la cuerda, le pasaran restos del código hasta realizar tareas de ingeniería inversa para poder dar con el código de "Wasteland".

Sin embargo dentro de la propia compañía, Interplay, hubo tras su décimo aniversario, un giro de timón que los llevó en otra dirección, hacia la producción de videojuegos basados en películas. Gracias a la compra de una porción



## TIM CAIN RESUCITÓ LA IDEA DE UN JUEGO DE ROL APOCALÍPTICO.

de la compañía por los estudios Universal y por la gran acogida que estaban recibiendo los videojuegos que "parecían" películas gran parte del esfuerzo de la compañía los llevó hacía allí. Durante este cambio parte del equipo original sufrió bajas, como por ejemplo Bill Dugan, quien fue despedido al no comprometerse con esta nueva situación.

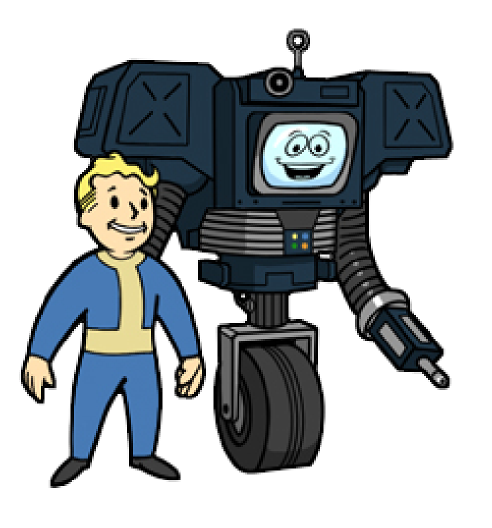
No todo estaba perdido para los juegos de rol en Interplay, aún había esperanza y esta tenía nombre, Tim Cain. Cain propuso a la compañía desarrollar un videojuego basado en la licencia GURPS. Apostó por esta licencia por una razón muy sencilla, el ahorro. Creando un sistema basado en GURPS este les serviría para futuros lanzamientos sin tener que volver a desarrollar todo el sistema desde cero. Y dijeron que sí. De un momento a otro tuvieron la puerta abierta para desarrollar un videojuego de rol basado en GURPS, claro que los problemas no habían más que empezado.

Steve Jackson, propietario de

## CAIN FUE EL QUE REUNIÓ AL EQUIPO NECESARIO PARA "FALLOUT".

los derechos del sistema GURPS, no deseaba vender su licencia para el desarrollo de videojuegos, los últimos intentos no habían salido de la forma que él esperaba y cada vez recibía más peticiones gracias al éxito de títulos basados en su sistema como "Autoduel" u "Ogre". Sin embargo darle el dinero de la licencia por adelantado parece que surtió efecto y Jackson les dio el beneplácito para que siguieran adelante con el proyecto.

Cain reunió al equipo necesario para continuar con el proyecto con Campbell como diseñador líder. Pronto se unirían el propio Steve Jackson, creador del sistema GURPS. Entre los tres primeros participantes del proyecto idearon el primer guión o acercamiento de lo que acabaría siendo "Fallout". Curiosamente las primeras ideas se alejaban bastante de lo que es la saga hoy en día, de hecho idearon un mundo situado en el presente, pero preñado de la mitología de Lovecraft y sus mitos de Cthulhu, aunque aún más disparatada fue la idea de incluir dinosaurios y viajes en el tiempo. El único aspecto que tenían claro era alejarse de la alta fantasía que llenaba las estanterías de todas las tiendas y que el juego tenía que situarse en un contexto moderno o de ciencia ficción. Entonces la idea saltó por sí sola ¿por qué no hacer un nuevo "Wasteland"?



Pronto se lanzaron a desarrollar la idea, Campbell volvió a jugar a “Wasteland” y exploró todas las demás influencias que podrían servir para construir el juego, las películas “The Road Warrior” (Mad Max 2), “Steel Dawn” (El Guerrero del Amanecer) y “Damnation Alley” (Callejón Infernal) además de leer obras como “Cántico por Leibowitz” y “On the Beach” (La hora final), todas ellas etiquetadas dentro del género de la ciencia ficción post apocalítpica y todas ellas claros referentes para los juegos de “Fallout”, especialmente esta última, dada la gran similitud del argumento y escenario con el videojuego: “The novel details the experiences of a mixed group of people in Melbourne as they await the arrival of deadly radiation spreading towards them from the northern hemisphere following a nuclear war a year previously. As the radiation approaches each person deals with their impending death in different ways”.

Superados los primeros problemas, la aceptación del proyecto y la compra de los derechos del sistema GURPS llegó otro problema inesperado, EA no cedió a Interplay los derechos de “Wasteland”, aun cuando habían sido estos los que habían desarrollado el juego. Y no se negó a cederlos para desarrollar ellos mismos su propio juego, sino que le negó la licencia para dejarla morir en un cajón hasta hace apenas dos años, cuando Brian Fargo, su creador, quien también jugará un papel especial en el desarrollo de “Fallout” intervenga y a través de la plataforma de micromecenazgo Kickstarter consiga resucitarla. Sin embargo esta falla no le restó ganas al equipo de seguir adelante y continuaron luchando para llevarlo a buen puerto. Ahora, el problema era otro ¿cómo



**“MAD MAX 2” FUE UNA GRAN INFLUENCIA PARA DESARROLLAR “FALLOUT”**

**EA NO CEDIÓ LOS DERECHOS DE “WASTELAND”, POR ESO SE CREÓ “FALLOUT”.**



# LA TRAMA DE "FALLOUT" PROCEDE DE UN SUEÑO DE TIM CAIN.

realizar un videojuego de género post apocalíptico similar a "Wasteland" sin que EA nos demande? Al parecer, en un sueño de Tim Cain se encontraba la respuesta .

Un día Cain llegó a la oficina y contó a todo el equipo que había soñado con un mundo desolado donde existía una gran puerta de acero. Detrás de esta puerta de acero no solo se encontraba un refugio nuclear, sino que se encontraba toda una ciudad subterránea. Había nacido "Fallout".

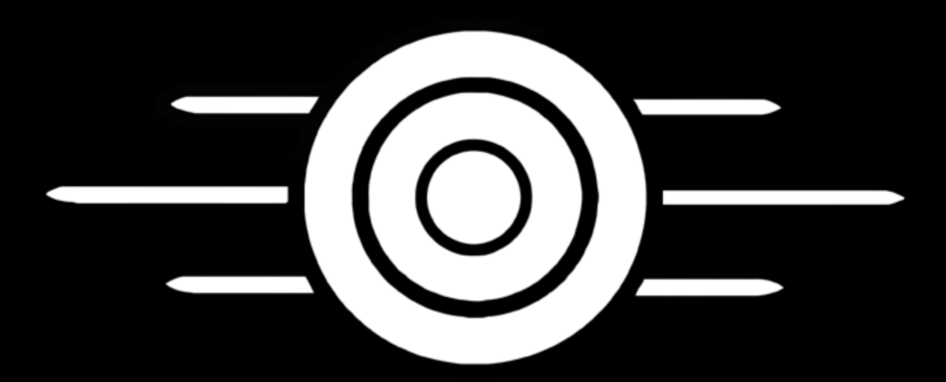
En esta idea quizá había tenido algo que ver la construcción de la "Cheyenne Mountain", la base militar desde se coordina la defensa de los Estados Unidos y Canadá construida en el interior de una montaña, la montaña Cheyenne, con el objetivo de resguardarse de un potencial bombardeo soviético durante los años cincuenta y sesenta. La paranoia frente a la invasión nuclear de los Estados Unidos siempre ha estado ahí, especialmente durante los años ciencuenta, cuando se descubrió la invención

# EL REFUGIO NUCLEAR FUE EL NÚCLEO SOBRE EL QUE EDIFICAR "FALLOUT".

de la bomba atómica por los soviéticos. Claro que el propio Cain afirmó tiempo más tarde que la idea provenía de las películas: "A Boy and His Dog" y "Forbidden Planet", la primera una comedia de ciencia ficción donde un niño y su perro con telepatía debían adentrarse en una base científica subterránea y la segunda una ópera espacial que incorporó a la idea base la necesidad de situarla en un futuro lejano avanzado tecnológicamente. La idea de un mundo desolado es una idea que habita en la mentalidad más profunda de los estadounidenses, ya que con esta idea proviene otra de igual importancia, en palabras del propio Campbell:

"The post-apocalyptic genre is still





very dear to my heart. The idea of humanity destroying itself is one of the darkest themes in all of literature. However, the archetype of the Survivor the lone hero who does not succumb to the anarchic world or his base desires; who is his own justice and treats people like he would like to be treated no other heroic figure is stronger. He is literally one man against the world, and no matter the cost to himself, he remains the paragon of the best aspects of humanity, carrying the hope that the idyllic and prosperous world of his past our world will eventually be revived."

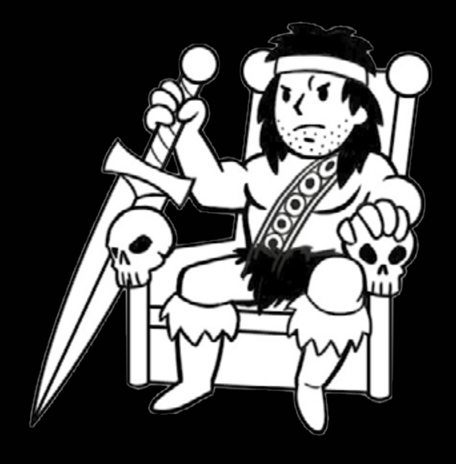
El individualismo, enfrentarse al mundo y vencer, asegurar la tranquilidad y la paz de nuestro territorio, salvar a la damisela en apuros y todo ello sin que nadie te diga cómo hacerlo ,sino que solo y únicamente a través de tu experiencia personal es una ideología anclada en lo más hondo de la mentalidad estadounidense. Esta forma de pensar nació durante su período de formación como país y su lucha contra las poblaciones indígenas norteamericanas, quienes asolaron el territorio norteamericano anglosajón durante más de doscientos años, del siglo XVIII al siglo XIX. No llegaron a ser vencidos y superados de manera definitiva hasta el pequeño lapso de tiempo que nos muestran todas las cintas del oeste, de 1870 a 1890. Por eso es de especial importancia el género post apocalíptico en los Estados Unidos, porque refleja a la perfección la esencia de su país, el esfuerzo masculino bien encaminado puede salvar su país.

Con todo esto en marcha, con el núcleo de la trama, el sistema de juego y el escenario ya definido el equipo continuó su trabajo. Claro que antes debían pasar por reuniones con el equipo de marketing para intentar hacer de "Fallout" un producto rentable. En 1997 chocaron con severos problemas para continuar con el desarrollo debido a varios motivos, el primero de ellos era que la empresa consideraba a "Fallout" demasiado deprimente a lo que Cain respondió: "everybody is dead. It's supposed to be depressing." Sentencia apoyada por Chris Taylor, también dentro del proyecto, quien añadió que: "This is the wasteland, Life is cheap and violence is all there is."

De todos modos el departamento de márquetin exigía un título para el juego, ya que "Wasteland" estaba fuera de la mesa. El equipo de desarrollo propuso "Vault 13" y el equipo de márquetin un título que no dejaba lugar a dudas sobre que iba a encontrarse el jugador: "Post Nuclear Adventure". Hasta que finalmente Brian Fargo, después de pasar un fin de semana con una versión muy primitiva del juego, propuso el ya mítico "Fallout".

Definidos los pilares del juego pasaron a desarrollar toda la producción bajo dos simples reglas: "Rule #1: Multiple Decisions. We will always allow for multiple solutions to any obstacle. Rule #2: No Useless Skills. The skills we allow you to take will have meaning in the game."

El desarrollo del juego siguió navegando hacía buen



**UN GRAN ESCOLLO FUE COMO VENDER "FALLOUT".**

puerto, se fueron situando más pilares del juego, como por ejemplo el humor negro marca de la casa, cuyo origen, según Campbell fue: "We figured that most everyone living in the god-forsaken world outside the vaults had to be somewhat insane, just to survive the daily horrors of living. That helped us create so many bizarrely memorable characters." Aunque muy pronto se avisaron nuevos nubarrones en el horizonte, nubarrones con formas fantásticas. Interplay había comprado en este mismo momento las licencias de "Forgotten Realms" y "Planescape Torment". Los títulos de rol en desarrollo quedaron paralizados y muchos de los participantes de estos equipos fueron transferidos a las nuevas licencias, cuya popularidad era mucho más alta que la desconocida por muchos "Wasteland" y la nonata "Fallout". Sin embargo el tesón de Cain, que ya había tenido que superar muchos obstáculos para llegar donde estaba, dio sus resultados y suplicando a los jefes de Interplay que les permitieran seguir el desarrollo de su juego, estos le volvieron a dar luz verde. Era hora de comenzar a dedicarle tiempo al apartado artístico y para ello llegó al estudio Leonard Boyarsky quien ya portaba toda la estética del mundo "Fallout" en su cabeza y la primera medida que tomó es que el juego debía ser sangriento.

De nuevo, nuevos problemas acudieron al desarrollo del videojuego, esta vez en forma de ángel caído. La publicación de "Diablo" en 1996 por Blizzard marcó una nueva referencia y una nueva forma de crear videojuegos de rol basados fundamentalmente en la acción en tiempo real. Cuando el éxito financiero de "Diablo" se hizo palpable Interplay presionó a Cain para que modificara su juego y pasara de ser un juego por turnos y pensado para un solo jugador en uno en tiempo real y multijugador. Sin embargo, de nuevo, el tesón de Cain permitió salir adelante al proyecto conservando sus rasgos característicos, claves que les costaría el peor y más importante problema a los que se vio expuesto el desarrollo de "Fallout", Steve Jackson.

**EL TESÓN DE CAIN FUE LO ÚNICO QUE HIZO POSIBLE QUE PUDIÉRAMOS DISFRUTAR DE "FALLOUT".**



El creador del sistema GURPS no se encontraba cómodo con el mundo que había creado Cain, Campbell y el nuevo integrante del equipo, Boyarski. No apreciaba el apartado sangriento y el humor negro que desprendía el juego. Por todas estas razones decidió presionar para que se modificaran a riesgo de abandonar el proyecto y su sistema de reglas con él. Cain, más tarde, aclaró que el problema residía en problemas monetarios más que creativos. Aunque se intentó llegar a un acuerdo entre las partes, finalmente no se alcanzó ninguno y Jackson abandonó el proyecto. Tuvo que hacerse cargo Chris Taylor de todo el apartado relacionado con las reglas y el sistema de juego y tenerlo todo listo en una semana si querían continuar con el proyecto, además de presentar un código completamente nuevo para quedar libres de cualquier demanda futura, trabajo del que se encargó Cain en tan solo dos semanas. Con estas medidas draconianas que estuvieron muy cerca de acabar con el proyecto y con la marcha de Jackson pudieron seguir adelante gracias al nuevo sistema que habían logrado crear, SPECIAL. Este nuevo sistema de juego y la creación de una nueva licencia les permitían, ahora, crear y explorar con total libertad el yermo.

Tras sufrir y vencer grandes obstáculos, tras luchas contra la corriente, tras construir un objeto realmente único, "Fallout" estaba completado, sin embargo, nuestro protagonista, Campbell, no lo vio terminado, ya que justo antes de finalizar por completo su juego abandonó Interplay para integrarse en Troika, la nueva compañía que habían fundado algunos de los miembros más importantes del equipo detrás de "Fallout", Tim Cain, el creador y alma máter del proyecto, Leonard Boyarski, responsable del apartado estético del juego y Jason Anderson, otro de los encargados del apartado artístico, quienes, junto a Campbell, desarrollaron títulos que han pasado a ser considerados juegos de culto, como "Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura",

**LA VIOLENCIA QUE APARECÍA EN EL JUEGO FUE UN GRAVE PROBLEMA.**

**TIM CAMPBELL, CAIN Y MUCHOS OTROS SALIERON DE INTERPLAY.**



"Vampire: The Masquerade" o "El Templo del Mal Elemental", sin embargo, esta historia, también fascinante, será contada en otro momento, aunque nunca hay que olvidar las cuatro reglas que permitieron a "Fallout" ser "Fallout":

Rule #1: Multiple Decisions. We will always allow for multiple solutions to any obstacle.

Rule #2: No Useless Skills. The skills we allow you to take will have meaning in the game

Rule #3: Dark humor was good. Slap-stick was not.

Rule #4: Let the player play how he wants to play.

Rule #5: Your actions have repercussions.



**LOS CREADORES DE "FALLOUT" SE MARCHARON PARA CREAR TROIKA.**

**ALBERTO VENEGAS RAMOS.**



# EL ORIGEN DEL PÁRAMO.

CRÓNICA SOBRE LOS ORÍGENES DE LA SAGA «FALLOUT»

ALBERTO VENEGAS RAMOS.



# FALLOUT 4

## IMPRESIONISMO POST-NUCLEAR.

El arte impresionista supuso el culmen de la pintura naturalista y del acercamiento de la obra pictórica a la representación más fidedigna de la naturaleza. Autores como Manet, Monet, Degas, Pisarro o Renoir supieron ver la luz y plasmarla en sus

ALBERTO VENEGAS RAMOS.

## BETHESDA, MAESTRA EN CREAR GRANDES MUNDOS, FALLA EN EL DETALLE.

cuadros. Muchos de ellos soltaron la pincelada, unieron, sin mezclar, los colores puros y dejaron al ojo del espectador el trabajo de darles forma y unirlos. Estos cuadros, si los ves desde una distancia apropiada, se muestran en todo su esplendor, grandiosas escenas que saben captar el momento, la impresión efímera de la luz, pero que si te acercas demasiado no aciertas a ver la escena, sino diferentes elementos desunidos que no logran dar la imagen de unidad. Este mismo hecho, la creación de escenas maravillosas, de mundos atractivos y magnéticos a través de pequeñas piezas inconexas define la última obra de "Bethesda", "Fallout 4".

El equipo de "Bethesda", culpables de dar vida al mundo de "The Elder Scrolls" y a juegos tan maravillosos como "The Elder Scrolls V: Skyrim" o "The Elder Scrolls III: Morrowind" son especialistas en la creación de grandes espacios abiertos, de universos ricos y documentados, pero fallan a la hora de dotas a esos mundos de pequeños detalles y coherencia (a excepción de "The Elder Scrolls III: Morrowind") que nos sumerjan por completo en ellos. Sin embargo no nos adelantemos a los acontecimientos y comencemos desde el principio.

En el año 2004 "Bethesda" se hacía con la licencia para desarrollar juegos basados en la saga "Fallout" tras comprársela a "Interplay". Con este movimiento la compañía se aseguraba el control de dos de los mundos más conocidos dentro del rol occidental, "The Elder Scrolls" y "Fallout", uno ambientado en la fantasía más épica y otro en la ciencia ficción más apocalíptica. Sin embargo, en este momento supuso un riesgo, ya que la saga del "Pip Boy" no gozaba de una gran popularidad y hacía más de cinco años que no había sido lanzado ningún juego basado en la licencia. Sin embargo, tal y como lo cuentan los chicos de "Bethesda"

en diferentes entrevistas se decantaron por la saga motivados por la creación de un juego propio, para poder darle vida a "Fallout" según los parámetros de "Bethesda": "We make worlds, and allow people to live in them" según las palabras de Emil Pagliarulo, guionista y diseñador jefe de "Skyrim" y "Fallout 3".

Sin duda, esto es lo que debieron pensar el equipo detrás de "Fallout 4" cuando anunciaron su salida el mes de junio de este mismo año, 2015. Llevó cuatro años de trabajo, desde la salida del anterior título de la compañía, "The Elder Scrolls V: Skyrim", aunque la labor de arte conceptual se remonta aún más atrás, al lanzamiento del título anterior de la saga, "Fallout 3", en 2008. El juego, como todos los anteriores, se diferencia de las demás entregas en el tiempo y el espacio. El tiempo que jugaremos durante este título será el año 2077, cuando veremos las bombas atómicas caer y destrozar el mundo que dará pie al escenario apocalíptico y doscientos años más tarde, cuando nos sumergiremos de verdad en el universo "Fallout". El espacio, y aquí radica una de sus principales bazas, es diferente también. En este caso el escenario que nos plantea "Bethesda" es la ciudad de Boston y sus aledaños. En palabras de Todd Howard, presidente de la compañía:

"Fallout 4 is set 'mostly after Fallout 3 and, while remaining tight-lipped on story details, Howard says that the goings on in Boston and the mysterious Commonwealth Institute were hinted at in the previous game. Boston itself has 'the right mix of American history, Americana and hi-tech' that make for the ideal Fallout location."

Y es una de sus principales bazas por el uso que realizan de la Historia de Boston y la Historia de los Estados Unidos. (A partir de aquí habrá pequeñas relevaciones del contexto del juego, no de la trama). Dentro del juego se muestran y cobran vida dos de los principales hechos de la mitología histórica estadounidense, la Guerra de la Independencia y la liberación de los esclavos. Por supuesto en su vertiente popular y alejada de cualquier atisbo de realidad histórica. En épocas de crisis, en épocas don-

**EL USO IDEOLÓGICO DE LA HISTORIA DE EE.UU ES FUNDAMENTAL EN "FALLOUT 4".**

**LA GUERRA DE INDEPENDENCIA, LA LIBERACIÓN DE LOS ESCLAVOS Y LA CONQUISTA DEL OESTE, EJES NARRATIVOS DE "FALLOUT 4".**

de la situación se muestra inestable y estamos a punto de perder el norte, la cultura popular, dirigida por un poder central e intencionado, posa su mirada en el pasado, pero no en cualquier pasado, sino en el pasado glorioso y potente de los grandes hechos. Para Estados Unidos este pasado tiene tres fechas, la primera de ellas la Guerra de la Independencia que libraron contra las tropas inglesas que han logrado revestirla de tal magnitud que en la actualidad, en muchos libros de texto, aparece descrita como la "Revolución Americana". La segunda, cronológicamente, la liberación de los esclavos por decreto directo del presidente Abraham Lincoln, escondiendo, entre las sombras de esta decisión, las nefastas consecuencias económicas y la mala gestión de la liberación que permitió la existencia virtual de esta durante cincuenta años más, escondiendo, de paso, entre las sombras de esta decisión, la guerra fratricida de Sucesión entre el Norte y el Sur y por último, pero no menos importante, la conquista del Oeste y el aniquilamiento de la población indígena. Estos tres hechos históricos se muestran a la perfección en el juego de "Bethesda".



La primera de ellas, la Guerra de Independencia, está encarnada por los "Minutemen", quienes existieron históricamente y estaban conformados por soldados privados que lucharon a través de la táctica de guerrilla contra las tropas inglesas. Hecho este que se nos antoja paralelo a la labor de los "Minutemen" que aparecen en el juego, reencarnando estos todos los valores positivos de la obra, la bondad, la solidaridad, la comunidad y por supuesto, la creación

**LA REFERENCIA A LA GUERRA DE INDEPENDENCIA ESTÁ ENCARNADA POR LOS MINUTEMEN.**

join the

MINUTEMEN



## LA LIBERACIÓN DE LOS ESCLAVOS ES OTRO MITO AL QUE RECURRE “FALLOUT 4”.

## LA CONQUISTA DEL OESTE AMERICANO, OTRA DE LAS GRANDES REFERENCIAS.

de un estado, la Commonwealth (Comunidad de la riqueza), a través de la puesta en práctica de estos principios. Ni que decir cabe que a este grupo será el primero que el juego nos fuerce a unirnos, aunque de estas “decisiones” obligadas hablaremos más adelante.

La segunda, la liberación de los esclavos, está personificada en el grupo “El Ferrocarril”, grupo al que también nos uniremos y cuya unión requiere, literalmente, recorrer la historia de la independencia de los Estados Unidos. Sobre este punto no nos extenderemos para no revelar aspectos de la trama, aunque tan solo añadiremos que, al igual que los “Minutemen”, encarnan todos los valores positivos del juego y también los que la sociedad estadounidense considera positivos.

Por último, la conquista del Oeste. Este hecho quizás está más diluido en el contexto del juego ¿pero acaso no son las tropas saqueadoras un remiendo peyorativo de la sociedad india? Viven organizados en tribus, son nómadas, pocos tienen un hogar realizado con cemento, es decir, un lugar de residencia fija, y en todos los juegos de la saga, en todos, serán el enemigo a batir sin ser estos realmente el enemigo principal, tan solo una molestia que hay que eliminar para poder alzarse con el poder del Yermo y abatir a los verdaderos enemigos, aquellos que han amenazado el orden social, ya sea desde el interior, excepcionalmente, ya sea desde el exterior, la Hermandad del Acero, la Legión, etc. Las doctrinas de Monroe y Destino Manifiesto son más que visibles en “Fallout 4”, como lo son también en otro juego similar en ambiente, contexto y mensaje, “BioShock Infinite”.

Por supuesto, a estos tres referentes históricos habría que sumarle los ya clásicos en la saga “Fallout 4”, los años cincuenta y el nacimiento de la sociedad de consumo, la Guerra Fría y el temor a una guerra nuclear. Contextos que ya han sido desarrollados en mu-

chos otros lugares y sobre el que no vamos a incidir demasiado al parecernos demasiado obvios para la crítica. Aunque no podemos dejar de señalar un aspecto, como los tres primeros referentes, Guerra de la Independencia de Estados Unidos, liberación de los esclavos y conquista del Oeste, se encuentran cubiertos con esta capa de ciencia ficción y estética de los años cincuenta que permite incluir este mensaje, la grandeza del pasado de los Estados Unidos, sin que sea excesivamente evidente.

Pasando a cuestiones más prácticas y tangibles dentro del juego, vamos a comenzar a desarrollar una crítica a aspectos más formales del juego, como la narrativa y la comparación con otros juegos similares, especialmente con otros títulos anteriores de la saga, especialmente los dos anteriores, "Fallout 3" y "Fallout: New Vegas", por encontrarse más cerca en el tiempo. Comenzado por el principio, en la misma entrevista que enlazamos en la anterior cita, Todd Howard nos habla de la introducción del título:

"Having built such a compelling alternate reality, are Bethesda not tempted to spend more time there before tearing it down? "We do enough," says Howard. "It needs to be a prologue. It's important to us to let you experience that world, so that when you emerge from the vault you feel the sense of loss and think "I wish this was the way it was." Having the beginning and having the sense that stuff is all gone? That you've lost everything? That is important."



**LA FALTA DE EMPATÍA CON EL PERSONAJE PROTAGONISTA, UNO DE LOS GRANDES FALLOS DE "FALLOUT 4".**

**LA RAPIDEZ CON LA QUE TRANSCURRE EL PRÓLOGO, UNA DE LAS MAYORES CRÍTICAS AL JUEGO.**

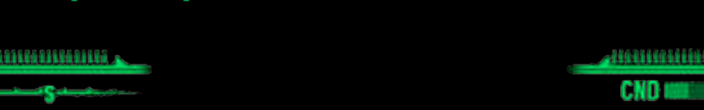
La pregunta que encabeza el destacado de la entrevista es una de las críticas que se han vertido sobre el juego. La rapidez con la que ocurre todo en el prólogo. Por supuesto, esta rapidez en la sucesión de los acontecimientos es obligada por los mismos acontecimientos, acaba de detonar una bomba atómica en las inmediaciones de la casa de nuestro protagonista. Por lo tanto, lo sensato es correr hacía el refugio nuclear para intentar escapar al holocausto. Sin embargo, aun conociendo esta urgencia, se nos antoja fría, precipitada y artificial. El jugador no logra identificarse con el personaje. Con este fallo logra derribar una de las principales preocupaciones del equipo de desarrollo para este título, la empatía. No en vano es el primer juego del estudio que incorpora voces para el personaje protagonista y se nos

## LA PÉRDIDA DEL CONTROL DEL PERSONAJE EN MUCHAS OCASIONES RESTA PUNTO AL CONJUNTO NARRATIVO.

muestra en todas las conversaciones destacadas y sin embargo, es el que se nos antoja más lejano de nosotros. Quizás sea por esto mismo, por robarle al jugador una de las mejores bazas de los juegos de “Bethesda”, que sea él mismo quien construya, a través de su imaginación, el trasfondo del personaje, sus motivaciones, su voz y las justificaciones de su comportamiento. En este caso el trasfondo del personaje ya viene construido, un soldado, su voz también, y las conversaciones que iremos teniendo no nos ayudarán, ya que, en lugar de mostrarnos todo el texto que el personaje iba a pronunciar, como ha ocurrido en todos los anteriores títulos, el jugador tan solo verá una pequeña parte, un verbo o un nombre que en no pocas ocasiones poco tendrá que ver la verdadera frase que se esconde detrás, perdiendo, en muchas, muchísimas ocasiones, el control del personaje, especialmente en los últimos compases de la trama principal, donde será empujado, ajeno a su voluntad, a realizar misiones y actos en clara contraposición con su trasfondo personal.

En este punto, la pérdida del control del personaje, vamos a detenernos durante un breve espacio de tiempo para hablar de las facciones, la reputación del personaje y las interacciones con los demás caracteres del juego. Las facciones del juego se dividen en cuatro, los “Minutemen”, la Hermandad del Acero, el Ferrocarril y el Instituto. A parte de estas cuatro existen otras muchas con las que no podemos inmiscuirnos, como los Saqueadores o algunas ciudades libres como “Goodneighbour”, “Bunker Hill” o “Diamond City”, (Ciudades que poco o nada intervendrán en la trama, perdiendo, de nuevo, profundidad y creando en el jugador una duda ¿para qué las crearon?). En otros títulos de la saga, y nos referimos en este caso a los nacidos bajo el paraguas de “Bethesda”, las facciones no eran complementarias, sino contrarias. Este hecho quedaba de manifiesto en el mejor juego de la saga dentro de las nuevas generaciones, “Fallout: New Vegas”, donde la simpatía por una de las facciones significaba el inmediato rechazo por parte de la otra y donde la unión o anexión a una de estas significaba la expulsión

## LAS CONVERSACIONES SE HAN VISTO SERIAMENTE DAÑADAS EN ESTE TÍTULO DE LA SAGA “FALLOUT”.



o la negativa a la entrada en la otra. Sin embargo, en "Fallout 4", podemos pasar toda la partida siendo fieles a una de estas, realizando misiones interminables y vacías, ascendiendo, poco, en el organigrama de la institución para pasar a formar parte de otra sin ningún tipo de consecuencia narrativa, aun cuando las dos sean enemigas. Este hecho resta profundidad al juego, como lo resta la eliminación de la reputación. Podemos pasar el juego robando, asesinando, etc., que lo único que recibiremos será una leve reprimenda por parte de alguno de nuestros compañeros más santurrones. Otro hecho que elimina gran parte del atractivo de "Fallout", la repercusión de tus acciones dentro del juego.

Claro que no todo es malo. La esencia, la ambientación "Fallout" está ahí. Un mapa gigantesco donde se cruzarán en nuestro camino pequeñas

**LA ELIMINACIÓN DE LA REPUTACIÓN RESTA PUNTOS A LA INMERSIÓN.**




**LA PARTE NARRATIVA DEL TÍTULO SE HA VISTO EMPOBRECIDA AL RESTAR DIVERSIDAD DE OPCIONES.**

historias que nos volverán a enamorar de la saga. Aunque es más que palpable la reducción de las misiones secundarias importantes o con un trabajo narrativo importante. En este juego se han resucitado los antiguos gremios de la saga "The Elder Scrolls" donde las misiones son simplemente ir de un punto A, a un punto B, eliminado un objeto C. Sin embargo la ambientación está realmente conseguida. Cuando crucemos por las ruinas de Boston las cruzaremos rápido, temiendo por nuestra vida. Igual pasa con otras ambientaciones como "Diamond City", una ciudad construida dentro de un estado de béisbol o con el escenario que más no ha llamado la atención, el Mar Resplandeciente, el verdadero Yermo, donde la desolación nuclear es más que palpable y donde únicamente viven los Hijos del Átomo, fac-

ción que podrían aprovechar más, ya que se nos antoja de las más interesantes y atractivas y que, sin embargo, se mantiene sin explotar en la nueva era de la franquicia.

En resumen, dentro de la parte narrativa, está se ha visto empobrecida al restar diversidad en las misiones secundarias, al eliminar gran parte del atractivo de las facciones, la interacción entre ellas materializada en las acciones del personaje protagonista, al fallar en crear un sentimiento de empatía entre el jugador y el personaje y al eliminar la reputación. Sin embargo, dentro de la parte mecánica, creemos que ha dado un paso adelante, en algunos aspectos, por muchas razones que ahora iremos desgranando, pero especialmente por una, es el primer juego en el que nos preocupamos por ir recolectando chatarra.

El uso del VATS está ahí, y lo utilizaremos en más de una y de dos ocasiones, pero por fin han mejorado, y de qué manera, el disparo regular. Ahora solo falta incluir enemigos a los que sea divertido vencer, y no mosquitos, moscas, lagartos, libélulas mutantes y demás insectos molestos marca de la casa (Imposible no acordarse de los pterodáctilos de "The Elder Scrolls III: Morrowind"). La inclusión dentro del equipo de desarrollo de Josh Hamrick, antiguo responsable de las mecánicas del videojuego "Destiny", ha generado un efecto positivo en las mecánicas de disparo del juego. Como también, y esta es una de las mejores bazas mecánicas del juego, en la mejora de la personificación de las armas del juego, un elemento que con el paso del tiempo dentro del juego se volverá imprescindible. Han conseguido que esta personificación y manipulación de las armas sea divertido, ya que la chatarra que iremos recogiendo durante nuestras misiones sea la materia prima con la que construiremos nuestras modificaciones. No así la otra innovación jugable dentro del juego, la posibilidad de construcción de bases. La idea encaja con el mundo de "Fallout", construir un refugio para nuestro personaje. Idea sobre la que han profundizado un poco con el juego para móviles "Fallout Shelter". Sin embargo hacer uso de esta posibilidad se antoja incómodo e innecesario. No existe una forma real de situar los elementos en el plano dándose la paradoja, no en pocas ocasiones, de camas y casas enteras flotando en el aire.

**UNO DE LOS ACIERTOS DEL JUEGO ES LA INCLUSIÓN DE LA MODIFICACIÓN DE LAS ARMAS.**



**LA MEJORA EN EL APARTADO DEL DISPARIO ES FRANCAMENTE NOTABLE.**

Sin duda hubiera sido mucho mejor aparcar esta acción para pulirla y volver sobre ella en una futura expansión, como ya hizo "The Elder Scrolls V: Skyrim" ya que no aporta nada valioso al juego, sino que entorpece la inmersión dentro del juego. Como hemos mencionado, la idea es buena, conectar diferentes asentamientos, crear una red comercial, en definitiva, levantar una sociedad de la nada, pero la ejecución de la idea es pobre. Deberían fijarse en juegos minoritarios, como "Mount & Blade" para extraer soluciones para mejorar la ejecución de esta idea.

Otro de los elementos que consideramos esencial para la saga "Fallout" y que ha desaparecido han sido las características secundarias. El sistema SPECIAL está ahí, pero ahora, en este juego, podemos subir un punto en cada uno de los apartados con cada nivel que subamos creando la paradoja de crear personajes con habilidades perfectas en poco tiempo. Las habilidades secundarias que han creado para este juego no son atractivas y, esto es lo importante, no son necesarias. En anteriores entregas utilizar un arma sobre la que no teníamos ningún control reflejado en las puntuaciones de las habilidades secundarias era sinónimo de fracaso. Ahora no, en "Fallout 4" podremos utilizar cualquier arma con las mismas garantías de éxito. Este sistema nos ha creado, en nuestra partida particular, el hecho insólito dentro de nuestra experiencia con la saga de no saber dónde invertir los puntos ganados tras desarrollar las habilidades de ganzúas (con cerraduras llenas de óxido y de mecanismo de tambor en puertas de laboratorios inmaculadas y correderas), acceso a ordenadores, ciencia y creación de armas, así como carisma (habilidad que ha perdido por completo su

## LA DESAPARICIÓN DE LAS HABILIDADES SECUNDARIAS RESTA COMPLEJIDAD AL CONJUNTO.

## LA DECISIÓN DE INCLUIR UN SISTEMA DE COSNTRUCCIONES NO QUEDA BIEN RESUELTA.



importancia en la saga), resistencia y agilidad. En definitiva, dentro del juego, el conflicto entre rol y acción en primera persona, lo ha ganado por completo y sin lugar a réplicas, la acción en primera persona.

Como conclusión, para dar cierre a este artículo, vamos a realizar un pequeño sumario de lo mencionado hasta la fecha. El juego parte con un contexto donde resaltan los mitos fundacionales de los Estados Unidos utilizados ideológicamente para recordar a su principal mercado, el estadounidense, la grandeza de su nación aun cuando esta sea golpeada. La parte narrativa del producto se ha visto empobrecida sobremanera con respecto a anteriores entregas, aun así, quedan y saltan resquicios brillantes que nos recuerdan la grandeza de esta saga. La parte mecánica del juego ha crecido, se ha hecho más grande y se ha apoderado de todo el juego con dos decisiones de éxito, la creación y manipulación de armas y la mejora en el apartado del disparo, pero una decisión que ha fracasado, la creación y mantenimiento de asentamientos dentro del juego copiando descaradamente al juego "Minecraft". Sin embargo, y a pesar de todo esto, y los interminables fallos menores, el juego se ha hecho más grande, ha llegado a un mercado mucho mayor y ha logrado un hecho al que muchos de nosotros no hubiéramos apostado, recoger la saga "Fallout", saga minoritaria y de culto, y alzarla a producto de masas. Nosotros, por nuestra parte, esperamos ya con ansías el juego derivado de este desarrollado por "Obsidian".

**ALBERTO VENEGAS RAMOS.**





# FALLOUT 4

IMPRESIONISMO
POST-NUCLEAR.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.



# BETHESDA

### Y LA HISTORIA DEL ROL EN PRIMERA PERSONA.

La saga The Elder Scrolls iniciada allá por el año 1994 por el seminal The Elders Scrolls I: Arenna (íd.; Bethesda Softworks, 1994) ha marcado un hito dentro de la industria del videojuego. Su título seminal desciende de una larga tradición

**ALBERTO VENEGAS RAMOS.**

## LA SAGA "THE ELDER SCROLLS" ES LA ÚLTIMA GRAN SAGA EN PIE DEL ROL EN PRIMERA PERSONA.

de videojuegos de rol en primera persona. Y es que hubo un tiempo, perdido ya en las brumas del reloj, donde los juegos de rol en primera persona dominaban el panorama. Eran juegos poderosos, populares y sobre todo muy divertidos. Hoy en día su dominio ha quedado reservado a una sola saga, que sin embargo y en la actualidad domina con mano de hierro los videojuegos de rol, demostrando que su filosofía no ha caducado, que está más vigente que nunca. Su camino hacia la cumbre ha sido duro y lleno de peligros, pero The Elder Scrolls ha llegado a ser el último hombre en pie.

Su primera parte, Arenna, fue lanzado en el año 1994, en España no pudo disfrutarse, por lo que los interesados tuvieron que acceder a él desde otros canales no oficiales. El primer The Elders Scrolls bebía de los grandes clásicos del género. El primer juego de rol con entorno gráfico, Akalabeth: World of Doom (íd.; Richard Garriot, 1979), ya presentaba la primera persona como punto de vista. Richard Garriot entró con fuerza en el género con este título y marcó el camino a seguir. Garriot, tras este título pasó a desarrollar la vista cenital con el que fue el inicio de su famosa saga Última I: The First Age of Darkness (íd.; Origin System, 1980). Sin embargo la semilla estaba plantada y la primera persona fue utilizada de nuevo en el título Dungeon of Daggorath (íd.; DynaMicro, 1980). Poco a poco la primera persona se fue consolidando como una apuesta segura para desarrollar videojuegos de rol. En el año 1983 apareció Advanced Dungeons & Dragons: Treasures of Tarmin (íd.; APh Technological Consulting, 1983). Este título volvía a echar mano de la primera persona para dar vida a su mundo. El éxito de este título consolidó definitivamente la mecánica para los futuros títulos.

Éxito que no dudó en utilizar Jon Van Caneghem para crear una saga que estaba destinada a influir poderosamente en el futuro de los videojuegos de rol y mucho más para la saga que nos ocupa, The Elder Scrolls, y esta es Might & Magic (íd.; New World Computing, 1983 – 1996). La exploración se convirtió en uno de los aspectos fundamentales del juego así como el alejamiento de los mundos de fantasía tradicionales. Caneghuem apostó por crear su propio mundo y su propia historia para situar al jugador en él. Un mundo que daría mucho de sí y sería conocido a través de numerosas secuelas.

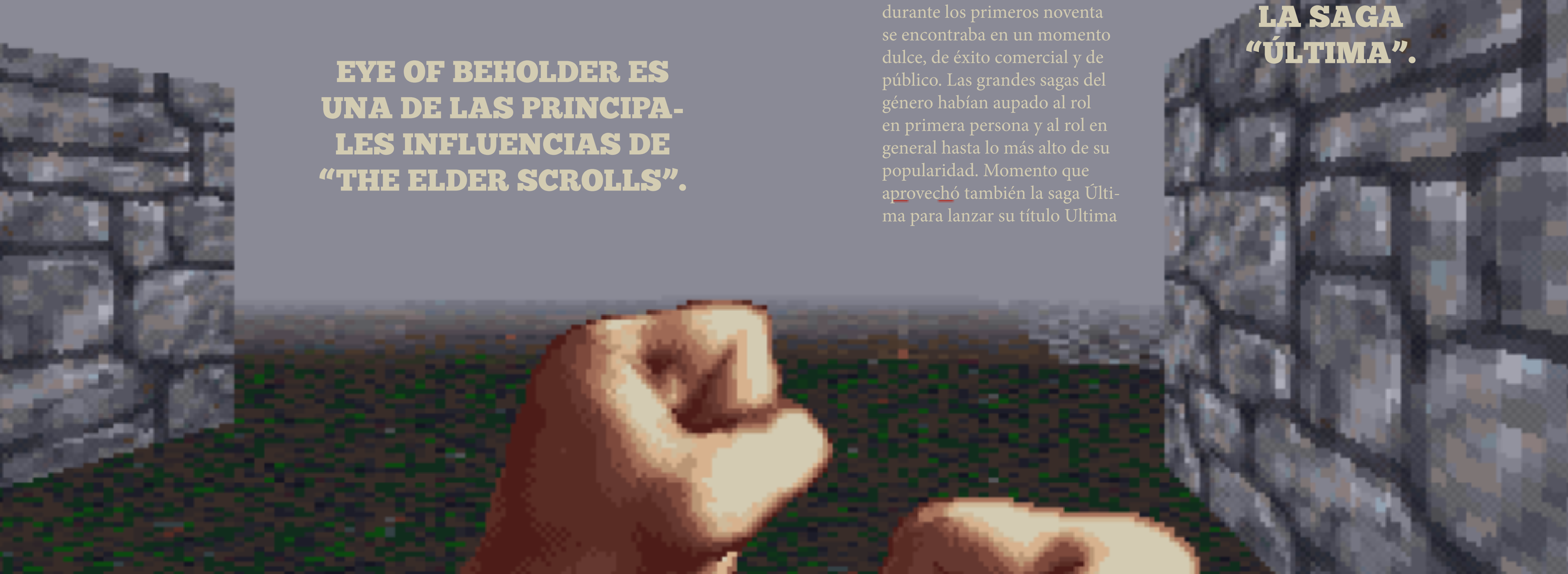
El mismo año, 1987, vio nacer a otro de los títulos que ejercería a la larga una alargada sombra sobre The Elders Scrolls, Dungeon Master (íd.; FTL Games, 1987). Este título es considerado el primer Action-RPG 3D en tiempo real y fue todo un éxito de ventas en su época ayudando a popularizar el género.

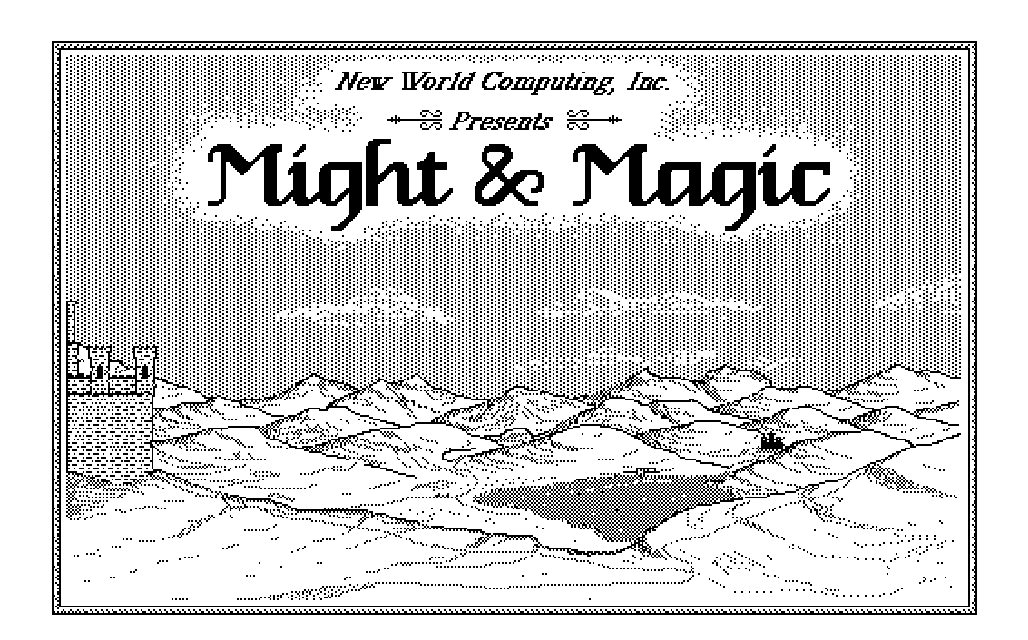
Pasarían tres años hasta que apareciera otro de los grandes del género y una de las influencias más poderosas para The Elder Scrolls, Eye of Beholder (íd.; Westwood Associates, 1991). Este juego marcó de nuevo otro hito en la historia de los juegos de rol en primera persona. Basado en el conocido escenario de Dragones y Mazmorras el personaje debía recorrer un vasto mundo para la época, atravesando peligros y solucionando puzles para alcanzar el éxito en su misión. El uso del ratón, ya implementado por Dungeon Master, con el que comparte un gran número de similitudes, se consolidaba y mejoraba. La gestión del grupo era un elemento importante dentro del juego frente a la individualidad de otros juegos del rol en primera persona, como luego sería también Arena. El género durante los primeros noventa se encontraba en un momento dulce, de éxito comercial y de público. Las grandes sagas del género habían aupado al rol en primera persona y al rol en general hasta lo más alto de su popularidad. Momento que aprovechó también la saga Última para lanzar su título Ultima Underworld: The Stygian Abyss (íd.; Blue Sky Productions, 1992).

Asimismo es en este título donde la saga creada por Richard Garriot pasó a la primera persona. El juego situaba al jugador en una profunda y compleja caverna donde se encontraban los restos de una antigua civilización. Esta obra merece el sobrenombre del primer juego

**EYE OF BEHOLDER ES UNA DE LAS PRINCIPALES INFLUENCIAS DE "THE ELDER SCROLLS".**

**OTRA DE LAS GRANDES INFLUENCIAS ES LA SAGA "ÚLTIMA".**






## AUNQUE EL VERDADERO GERMEN ES LA SAGA "MIGHT & MAGIC".

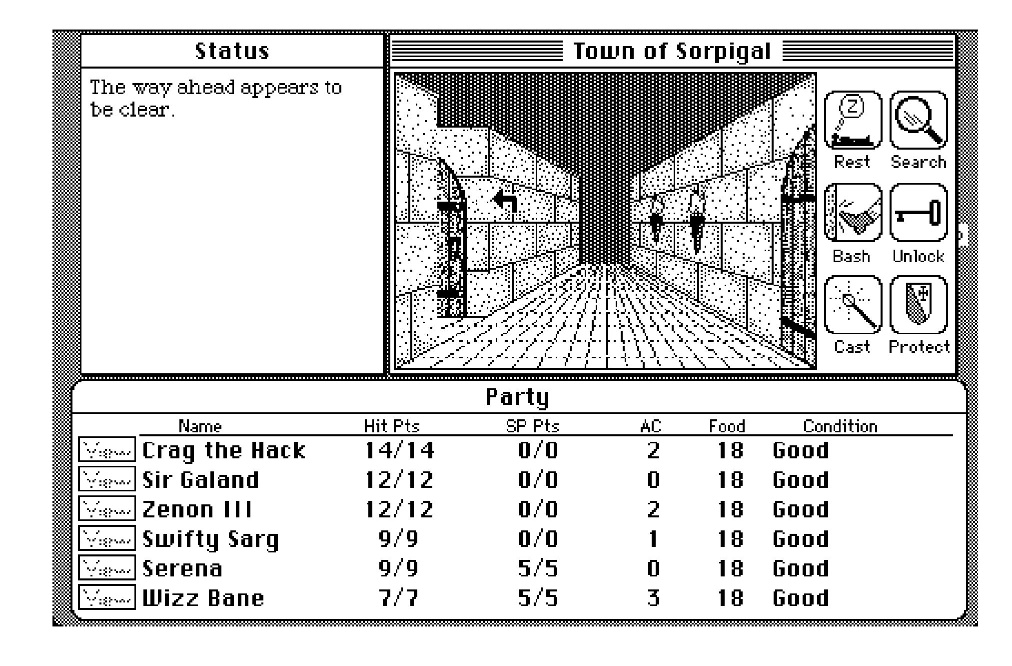
de rol en primera persona ubicado en un entorno verdadero de tres dimensiones. Los juegos anteriores pertenecientes al mismo estilo, los citados Dungeon Master o Eye of Beholder ofrecían esta sensación, sin embargo su movimiento era realizado mediante casillas. La libertad de movimiento que ofrecía Ultima Underworld, donde incluso podías mirar arriba y abajo, fue sin duda la gran aportación al género y una influencia decisiva para The Elder Scrolls: Arena. Este momento cumbre fue utilizado por una pequeña empresa incipiente para lanzar su primer juego de rol.

Bethesda Software era conocida por sus juegos deportivos y de acción, como los diferentes juegos basados en la franquicia de cine Terminator, sin embargo aún no era una empresa muy conocida en el sector. Arena recogía la herencia de Eye of Beholder, Dungeon Master, Might and Magic y Última Underworld para mezclar las mecánicas y potenciar sus virtudes.

## THE ELDER SCROLLS: ARENA, FUE EL TÍTULO QUE HIZO A BETHESDA SALTAR A LA FAMA.

Bethesda ofreció en su título un mapeado gigantesco para la época, repleto de NPCs con los que interactuar, ofreciendo una libertad nunca antes vista en un videojuego, donde incluso el jugador podía perderse y lanzarse a explorar por su cuenta el extenso mapa repleto de cuevas y secretos. La línea argumental fue todo un éxito resultando muy atractiva para el público por su complejidad e interés. Sin embargo, fue muy criticado por aspectos como los gráficos, que resultaron de menor calidad que en otros juegos de la misma época y su numerosa cantidad de bugs. Aspecto este último que sería heredado por las siguientes entrega de la saga.

No obstante, el inmenso escenario y la libertad de movimiento y acción que ofrecía resultaron suficientes para hacerse notar en el mercado. Un error de ventas provocó que solo se lanzaran al mercado 3000 copias. Este error fue el perfecto caldo de cultivo para convertirlo en un juego de culto. Su escasa tirada provocó que

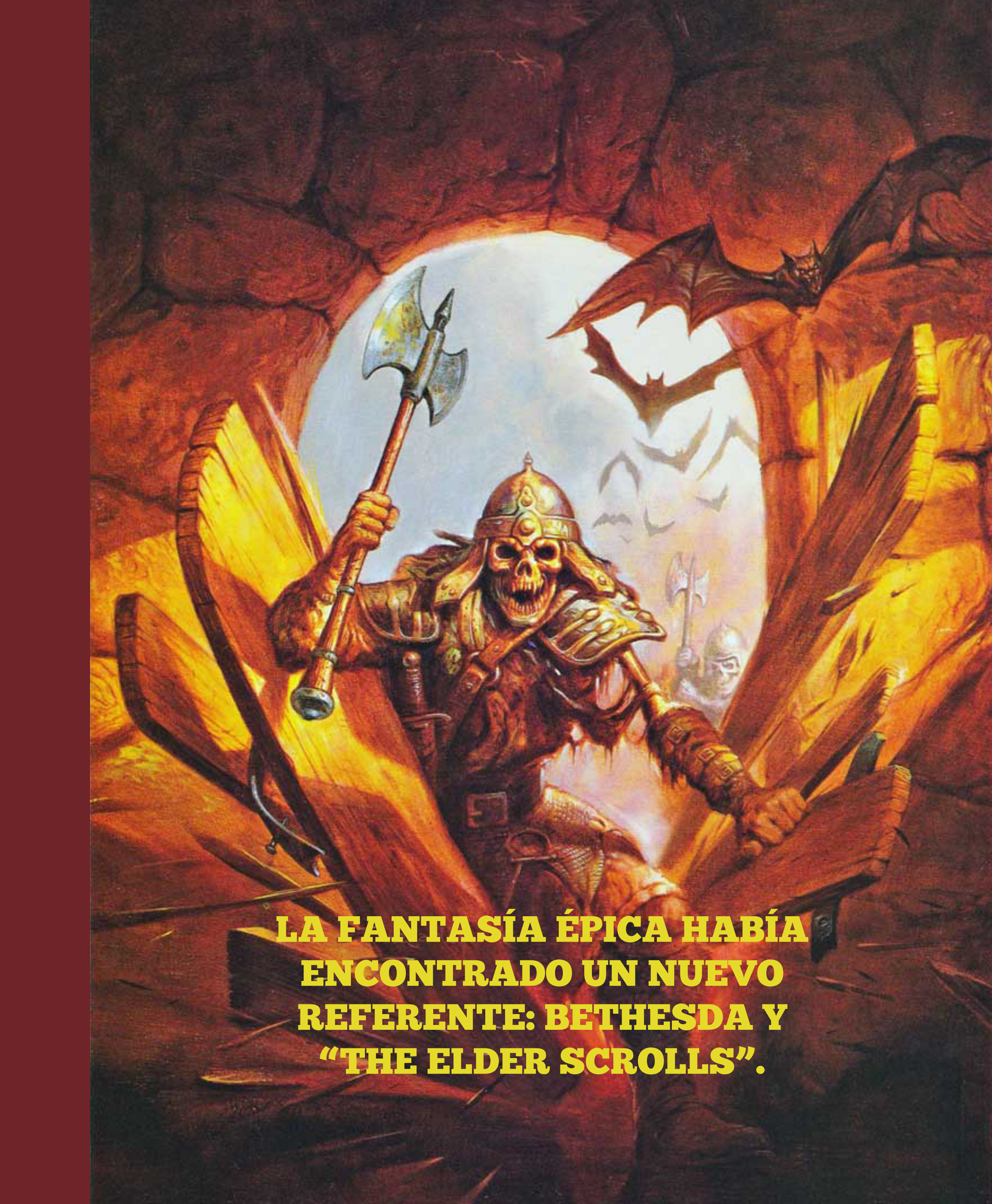


muy pocos pudieran apreciar el juego, dejando al boca a boca hacer el resto. Bethesda aguantó las críticas hasta la segunda tirada del mismo, que resultó ser un éxito de ventas.

Durante dos años más Bethesda siguió desarrollando juegos basados en la licencia de Terminator. Sin embargo su camino estaba claro. El éxito que habían conseguido con Arena tenía que ser continuado y perpetuado. Debían dar al jugar más horas recorriendo Tamriel. Y sin duda lo consiguieron con su continuación, The Elder Scrolls: Daggerfall (íd.; Bethesda Softworks, 1996), estableció y fijó el sistema de juego que haría grande a esta saga. La popularidad de los videojuegos de rol en primera persona ya no era la misma que antes. Las grandes sagas del rol en ordenador como Diablo (íd.; Blizzard North, 1996), Baldur's Gate (íd.; BioWare, 1998), Icewind Dale (íd.; BioWare / Black Isle, 2000), etc., habían llegado para quedarse. Estos títulos arrojaron al olvido a los juegos de rol en primera persona, sin embargo quedaba un pequeño reducto que no estaba dispuesto a inclinarse ante la vista isométrica.

Bethesda, ofrecieron resistencia, y en el año 1996 lanzaron al mercado el que sería uno de los juegos más grandes hasta el momento. The Elders Scrolls: Daggerfall (íd.; Bethesda Softworks, 1996) tiene una extensión similar a la de Inglaterra con 161.600 kilómetros cuadrados por recorrer, algo inaudito para la época y para la actualidad. Sin embargo Bethesda argumentaba que la extensión real del juego era dos veces Gran Bretaña, con una extensión de 487.000 kilómetros cuadrados. Una auténtica demostración de grandeza poblada por más de 700.000 NPCs que enriquecían el territorio. La trama siguió la herencia recibida mostrando intrigas palaciegas y ofreciendo siete maneras diferentes de acabar la trama principal. Sin embargo crear un mundo tan extenso tenía que tener sus deficiencias, de nuevo los bug hicieron acto de presencia

**"THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL" ES UNO LOS VIDEOJUEGOS MÁS GRANDES CREADOS HASTA LA FECHA.**



**LA FANTASÍA ÉPICA HABÍA ENCONTRADO UN NUEVO REFERENTE: BETHESDA Y "THE ELDER SCROLLS".**

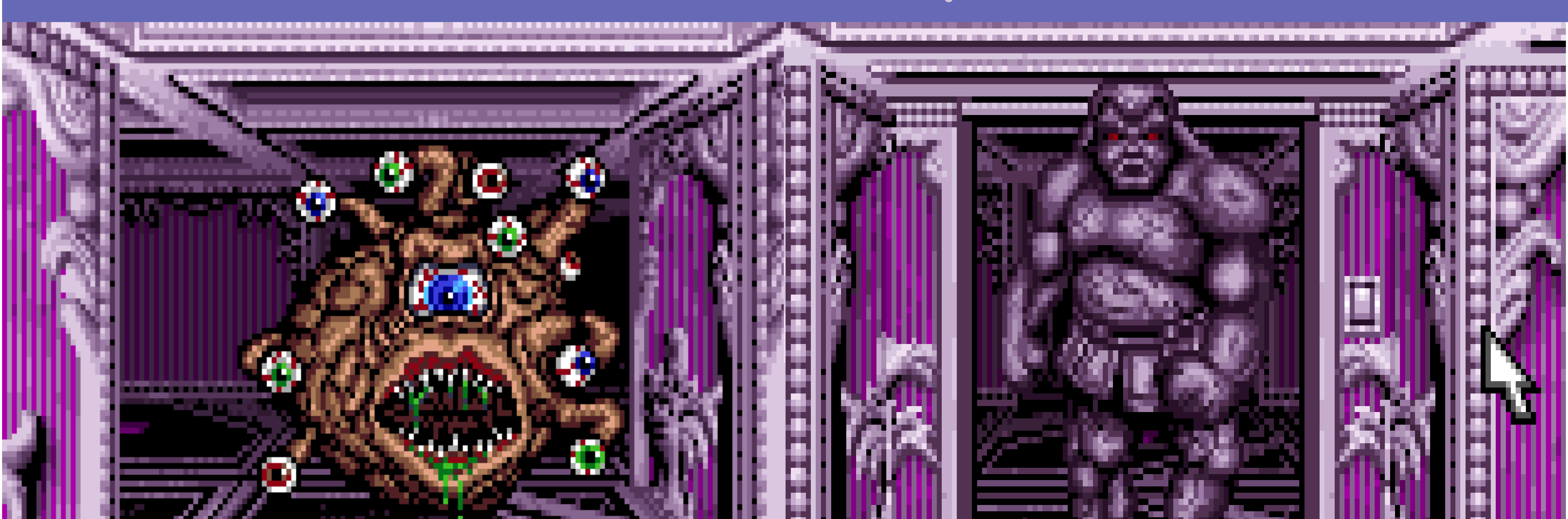
y dificultaron enormemente el transcurso del juego. En este título aparecían aspectos tan innovadores como las monturas o aspectos que profundizaban en el aspecto más rolero del juego. El éxito estaba asegurado con esta obra faraónica, pero más importante, sembró el terreno para la que acabaría siendo la obra maestra del estudio: The Elder Scrolls III: Morrowind (íd.; Bethesda Game Studios, 2002). Otras sagas habían sucumbido, como Eye of Beholder, del cual su última entrega data del año 1993 o Menzoberranzan (íd.; DreamForge Intertainment, 1994), lanzando en 1994, sin que conociera una continuación. No sería hasta 2002 cuando se lanzara otro título basado en la misma mecánica en primera persona que recibiera la atención del público: Arx Fatalis (íd.; Arkane Studios, 2002).

Tan sólo The Elders Scrolls y Might and Magic aguantaron el tirón de la vista isométrica. Sin embargo la segunda saga no supo adaptarse a los entornos en tres dimensiones de enormes extensiones donde el jugador podía incluso llegar a perderse, señas de identidad y éxito de la saga The Elder Scrolls. El año 2002 conocería el lanzamiento de dos títulos pertenecientes a sendas sagas, The Elder Scrolls: Morrowind y Might and Magic IX (íd.; New World Computing, 2002). Para una fue el final, para otra era solo el comienzo.

Con la desaparición de Might and Magic y el escaso éxito que logró Arx Fatalis, The Elder Scrolls quedaba como la única saga de videojuegos en primera persona en pie. The Elder Scrolls III: Morrowind acertaba donde su antecesor hacía aguas. El territorio a explorar era más limitado, pero a cambio estaba mucho más detallado. Las mazmorras ya no eran generadas aleatoriamente, sino que estaban diseñadas individualmente. Las ciudades respiraban vida, entrar en Vivec

**LA OBRA MAESTRA DE BETHESDA SIGUE SIENDO "THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND".**

**CON LA DESAPARICIÓN DE "MIGHT AND MAGIC" Y EL ESCASO ÉXITO DE "ARX FATALIS", SOLO QUEDABA "THE ELDER SCROLLS"**





**"THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND", SIGUE SIENDO LA CIMA DE LA SAGA.**

**CON LA COMPRA DE LA LICENCIA "FALLOUT", BETHESDA EXPANDIÓ SUS HORIZONTES A LA CIENCIA FICCIÓN.**

era perderte por sus tenderetes, balcones y alcantarillas. La trama es sin duda una de las mejores de la saga. El mundo desértico estaba perfectamente materializado. Las monturas se habían eliminado, pero a cambio crearon uno de los sistemas de viajes más sólidos que han visto los videojuegos.

La complejidad del juego estaba presente en todos los momentos, una mala decisión en el desarrollo de tu personaje podía abocar al desastre más absoluto. Todos estos aspectos positivos se verían recompensados con el premio de Juego del Año en 2003, gozando de un éxito comercial muy fuerte. Sin duda es la cima de la saga y con el tiempo ha logrado mejorar gracias a una comunidad modder muy activa. Existen cientos de mods diferente para mejorar al juego, tanto gráficos como jugables. A esta entrega le seguirían dos más, The Elder Scrolls IV: Oblivion (íd.; Bethesda Game Studios, 2006), y The Elder Scrolls V: Skyrim (íd.; Bethesda Game Studios, 2011), de los que no hablaremos para evitar comparaciones y porque otros compañeros han hablado ya de ellos mucho mejor de lo que yo podría hacerlo.



Bethesda ha sido testigo de excepción durante toda su historia del auge y caída de un género, el rol en primera persona, que tuvo su apogeo a mediados de los noventa, pero que no supo adaptarse a los nuevos tiempos, con la única excepción de la saga The Elder Scrolls, que no solo supo adaptarse a los nuevos tiempos sino convertirse en una garantía de éxito cualquiera de sus lanzamiento debido a la calidad que respiran todas sus propuestas.

**ALBERTO VENEGAS RAMOS**


BETHESDA
Y LA HISTORIA DEL ROL EN
PRIMERA PERSONA.
ALBERTO VENEGAS RAMOS.

# CRÉDITOS

## IMÁGENES

La imagen de la páginas 23 es propiedad de Toutax y ha sido extraída de su página en DevianArt: http://toutax.deviantart.com/art/Securitron-Fallout-New-Vegas-480901886

La imagen de las páginas 30, 32 y 33 son propiedad de Panjserjay ha sido extraída de su página en DevianArt: http://pansejra.deviantart.com/

Las imágenes de las páginas 65 y 69 son propiedad de Grindone y ha sido extraída de su página: http://grindone.deviantart.com/

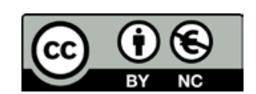
## TEXTOS

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

Los textos, "Un estudio comparativo entre Fallout: New Vegas y Metro: Last Light" y "Bethesda: La Historia del rol en primera persona" fueron publicados con anterioridad en la páginas www.zehngames.com.

## REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859.
Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.






# PRESURA

## VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

SÍGUENOS EN:



@PRESURAE



PRESURA.ORG

